

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi



Gambar 2.1 Animasi

(<https://shuffleonline.net/2016/06/27/two-different-faces-of-japanese-animation-part-1/>)

Akhir-akhir ini animasi sering menjadi pilihan untuk menyampaikan sebuah cerita bernaratif ataupun tidak. Animasi merupakan medium yang sedang berkembang pada era ini. Namun Blazer (2016) mengatakan animasi sendiri adalah medium untuk menceritakan cerita seniman bisa membuat dunia, menentang gravitasi, membalik dari nyata menjadi fantasi, dan menghubungkan penonton ke dunia yang belum pernah terbayangkan. (hlm. 1).

menurut Gunawan (2012), animasi berasal dari kata *to animate* yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak, dan bercerita (hlm. 26).

2.1.1. Animasi 3D



Gambar 2.2 Animasi 3D

(https://www.youtube.com/watch?v=jKEo_AIPKcQ)

Dalam menyapaikan sebuah cerita tentu terdapat banyak pilihan medium yang dapat digunakan seperti animasi 3D. Pengertian animasi 3D menurut Gunawan (2012), animasi tiga dimensi (3D) adalah Teknik pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan 3 sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Obyek yang dihasilkan dapat diputar berdasarkan 3 sumbunya. Animasi 3D pasti harus dikerjakan dalam komputer yang hasil akhirnya berupa *file* (hlm. 28) digital yang nantinya dapat dikembangkan menjadi naratif animasi yang menceritakan suatu cerita.

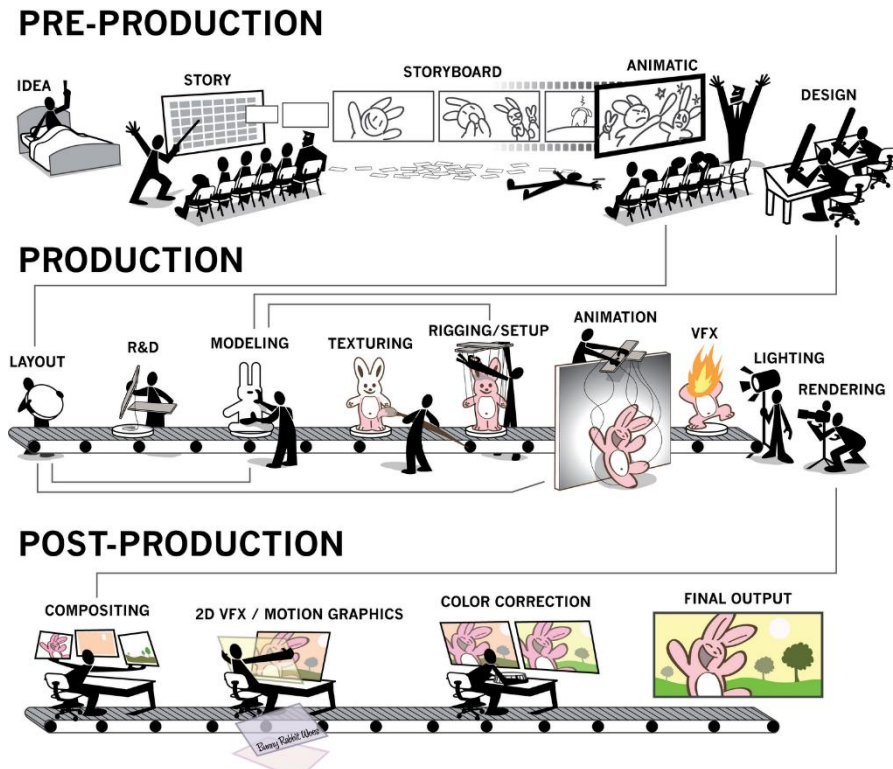
Beane (2012) mengatakan bahwa animasi 3D adalah animasi yang menggunakan medium gambar tiga dimensi atau menggunakan medium cetak berupa 3D *printer*, dan digerakan dengan mengguncakan cara *digital*. Berbeda dengan animasi 2D yang harus digerakan dengan cara *frame by frame* atau biasa kita kenal Digambar satu persatu (hlm. 1).

2.1.2. Naratif Animasi

Untuk menceritakan sebuah cerita dapat dilakukan dengan berbagai medium. Salah satunya adalah animasi, animasi pada zaman sekarang digunakan dalam memenuhi keperluan di masyarakat. Menurut Blazer (2016), dalam membuat film animasi kita memiliki kelebihan dengan tidak adanya batasan, kalian dapat merusak hukum gravitasi tariklah perhatian penonton dengan bentuk, suara, dan warna (hlm. 1). Untuk itu pengerjaan animasi yang baik diperlukan riset yang baik yang diproses pada fase preproduksi.

2.2 Preproduksi

3D Production Pipeline



(<https://www.pinterest.com/pin/531213718528292477/>)

Perencanaan yang baik merupakan sesuatu yang penting dalam memulai kegiatan dan dalam berkarya. Untuk itu dalam membuat animasi bernaratif diperlukan hasil riset data dan perencanaan yang baik, proses tersebut biasa dikenal preproduksi. menurut Blazer (2016), animasi *storytelling* adalah tentang perencanaan. Kebanyakan sebuah proyek gagal ketika sutradara tidak mengetahui proyek apa ini? proyek ini akan menjadi seperti apa? Proyek ini terbentuk dari apa? Untuk itu diperlukan *concept development*, *previzualisation*, dan *asset building*. (hlm. 1)

Menurut Beane (2012), Preproduksi adalah fase perancangan, perencanaan, dan penelitian untuk memulai proyek 3D. proses ini sangat diperlukan karena fase

ini adalah fase di mana ide cemerlang mulai bermunculan, dan membantu proses produksi ide yang baik dan perancangan yang kokoh membuat kemungkinan menyelesaikan proyek tersebut dibandingkan dengan ide yang hebat tanpa adanya perancangan (hlm. 24).

2.3 Produksi

Sebuah proyek *film* memiliki fase preproduksi, produksi, dan postproduksi. Proses produksi adalah proses di manamana fase preproduksi sudah selesai. Setelah kita selesai membuat storyboard, color script, dan soundtrack, kita sudah menyusun dunia yang ingin kita ciptakan. Menurut blazer (2016), jangan takut! Proyek yang kita kerjakan akan sesuai dengan apa yang kita rencanakan yang harus dilakukan adalah mengikuti pemasukan, dan terus maju menuju tujuan. (hlm. 128).

Menurut Beane (2014), ketika perancangan sudah dibuat, dan menggunakan seniman 3D, maka fase produksi sudah bisa dimulai. Hal-hal yang sudah dibuat difase preproduksi mulai direalisasikan dalam bentuk 3D. jika fase preproduksi berjalan baik maka pada fase produksi akan menjadi lebih mudah. Karena dalam menjalankan animasi 3D memerlukan waktu dalam membuat model 3D. tidak mungkin mengubah sesuatu yang sudah direncanakan, Karena akan memakan banyak waktu (hlm. 33).

2.4 Posproduksi

Menurut Beane (2016), posproduksi adalah penyelesaian dan hasil dari suatu proyek animasi. Fase ini animasi akan diberikan *visual effect*, dan *color correction* dengan tujuan memperbaiki sehingga animasi siap untuk ditayangkan, dan dapat dinikmati. Posproduksi adalah fase yang lebih cepat dan sederhana jika

dibandingkan dengan fase preproduksi dan fase produksi. Tim posproduksi harus siap dalam menangani masalah. Pengerjaan yang dilakukan oleh fase posproduksi adalah (hlm. 43):

1. Kompositing

Kompositing dilakukan dengan memberikan *layer*, *layer* yang diberikan bisa sederhana atau bisa juga beratusan *layer* yang digabung menjadi satu. Gambar yang digunakan bisa gambar *3D generated*, *2D graphics mix*, dan *live-action film plates*.

2. *2D visual effect* (VFX)

2D visual effect artist terkadang disamakan dengan kompositor *artist*, tetapi terkadang pekerjaan yang berbeda. *2D visual effect* bertugas memberikan efek yang lebih sederhana untuk di capai di aplikasi 2D dibandingkan dengan aplikasi 3D. pengerjaannya antara lain:

- a. Percikan
- b. Debu
- c. Hujan
- d. Pergantian background
- e. *Camera shake*
- f. *Green screen*
- g. *Rotoscoping*

3. *color correction*

color correction biasanya kita kenal dengan nama *color grading*, dan *color timing*. Mereka bekerja memberikan warna pada shot yang akan digunakan menjadi sesuai dan konsisten. Setiap kamera menghasilkan hasil yang berbeda pada warna suatu *shot*, maka *color corrector* sangat diperlukan.

4. *final output*

hasil dari 3D animasi bermacam macam seperti *flm*, *video*, *internet*, *print media*, dan masih banyak lagi. Setiap hasil memiliki jalan kerja dan teknik yang berbeda-beda. Video yang paling banyak menjadi hasil akhir proyek animasi.

Pekerjaan yang paling digunakan pada fase posproduksi adalah *color corrector* karena warna layer pada setiap komputer memiliki hasil yang berbeda.

2.5 Modeling

Dalam membuat animasi 3D tentu membutuhkan sebuah model, maka dibutuhkanlah yang namanya sebuah fase *modeling*. Beane (2014), dalam membuat model dapat dilakukan beberapa cara, yaitu membuat dengan menggunakan 3D animasi *software* seperti *3ds Max*, *Maya*, dan lain-lain. Anda bisa menggunakan *laser scanner* teknologi untuk memindai sebuah obyek nyata, dan dibentuk dalam bentuk 3D digital. Anda bisa menggunakan digital *sculpting* di mana anda membuat 3D model dengan menggunakan Teknik *sculpting* secara digital, dan dilakukan di komputer. Biasa menggunakan *software ZBrush*. *Modeling* menggunakan 2 dasar yaitu *polygon*, dan *NURBS* (*hlm. 37*):

1. *Polygon*: menggunakan sistem *vertex*, ketika terdapat dua *vertex* yang saling berhubungan akan membentuk yang namanya *edge*, dan setelah *edge* yang membentuk suatu permukaan dinamakan *polygon*. setiap komponen tersebut dapat gerakan, diputar, dan diatur skalanya. Dalam melakukan *modeling* sebuah model di kenalkan beberapa alat yang bisa membantu dalam pengerjaan *modeling*:

a. *Dividing*

Ketika kita melakukan *dividing* kepada *polygon* kita membuat *edge* baru. *Edge* tersebut tentu akan melingkari *polygon* yang kita buat atau biasa kita sebut *edge loop*. Semakin banyak *edge loop* yang tercipta pada *model* kita maka akan semakin detail juga model yang akan kita buat.

b. *Smoothing*

Smoothing adalah proses membagi *polygon* pada sebuah bentuk asli sebuah model. Mengakibatkan menambahnya sebuah *polygon* pada sebuah model. Tidak hanya *polygon*, sudut pada sebuah model juga ikut terbagi. Misalnya pada sebuah kubus bila kita melakukan *smoothing* secara berulang kali akan menghasilkan sebuah bola.

c. *Extruding*

Extruding adalah proses menambah sebuah *geometry* pada sebuah permukaan sehingga menghasilkan permukaan baru. *Extrude* dapat dilakukan pada lebih dari satu *vertex*, *edge*, dan,

face. *Extrude* dapat dilakukan kesegala arah baik keatas kebawah atau kesamping.

d. *Beveling*

Beveling adalah proses memberikan bentuk bulat pada sebuah obyek dengan memberikan permukaan baru. Ketika kita membuat obyek awal dari sebuah modeling maka obyek tersebut memiliki sudut yang tajam. Maka ketika kita melakukan *beveling* pada sebuah obyek maka akan terlihat *highlight* pada sebuah obyek tersebut. Mengakibatkan obyek tersebut akan terlihat lebih nyata.

e. *Combining, deleting, separating*

Combining adalah proses penggabungan dua buah obyek menjadi satu kesatuan obyek. *Deleting* adalah proses penghapusan sebagian atau keseluruhan obyek, sedangkan *separating* adalah pemisahan sebuah obyek yang awalnya satu kesatuan menjadi dua buah obyek yang berbeda.

2. *NURBS*

NURBS adalah metode *modeling* dengan menggunakan tipe model *mathetical*. *NURBS* sangat baik digunakan ketika membuat sebuah model yang halus, dan berbentuk bulat, tetapi *NURBS* lebih sulit digunakan dibandingkan *polygon*. Terdapat beberapa metode dalam membuat model dengan menggunakan *NURBS* yaitu:

a. *Lofted NURBS*

Metode ini menggunakan *curve*, dan sebuah permukaan, dan *curve*. Sehingga menghasilkan sebuah tampilan yang menarik. Metode ini biasanya digunakan untuk membuat benda yang awalnya rata menjadi menarik. Contohnya beberapa *curve* yang dipilih bisa membuat sebuah permukaan mengikuti bentuk sebuah *curve* tersebut.

b. *Revolved NURBS*

Metode yang satu ini membuat suatu model dengan menggunakan *curve*, *curve* tersebut akan membuat sebuah permukaan, permukaan tersebut tercipta akibat perputaran 360 derajat dari *curve* tersebut. Permukaan tersebut dapat diaplikasikan dengan membuat sebuah gelas, dan mangkok.

c. *Extruded NURBS*

Metode *extruded NURBS*. Adalah metode dengan menggunakan dua *curve*. Satu *curve* digunakan untuk membuat bentuk dari model, sedangkan yang satunya digunakan untuk alur dari model tersebut.

Setelah selesai melakukan *modeling* maka sebuah model akan dilakukan yang namanya *texturing*.

2.6 Modeling workflow

Menurut Beane (2014), dalam melakukan proses *modeling* terdapat beberapa *workflow* dalam membuat sebuah model yaitu (hlm. 154):

a. *From-Scratch Modeling*

Modeling ini dibuat dengan menggunakan sebuah *polygon*, yang nantinya *polygon* tersebut akan dilakukan penambahan *polygon* satu persatu sampai model tersebut selesai.

b. *Primitive Modeling*

Modeling ini dibuat dengan menggunakan bentuk dasar dari sebuah model tersebut. Seperti kubus, tabung, *torus*, bola, dan sebagainya. *Primitive modeling* sangat bagus ketika kita ingin membuat sebuah model yang memiliki permukaan keras. Seperti meja, kursi, pensil, dan sebagainya.

c. *Box Modeling*

Metode ini diawali dengan menggunakan bentuk dasar sebuah kubus untuk membuat sebuah model tersebut. *Box modeling* biasanya sering digunakan untuk membuat sebuah karakter. Dimulai dengan sebuah badan, yang nantinya badan tersebut akan ditambahkan sebuah tangan, jari, kaki, ujung kaki, dan kepala dengan cara melakukan *extrude* pada bagian kubus tersebut.

d. *Boolean Modeling*

Metode ini digunakan dengan cara menggabungkan dua obyek yang berbeda sehingga membentuk sebuah obyek baru. Metode ini dapat digunakan dengan cara memotong salah satu obyek yang kemudian nantinya akan digabungkan dengan obyek lain dengan menggunakan fungsi *Boolean*.

2.7 Texturing

Beane (2014), mengatakan bahwa *texturing* yang dilakukan untuk memberikan warna sebuah model. *Texturing* dilakukan oleh seorang *texture artist*. Biasanya sebuah model yang diberikan oleh *texture artist* diberikan dalam bentuk warna polos. *Texture artist* memiliki fungsi untuk membuat sebuah model yang telah dibuat menjadi mirip dengan konsep desain yang sudah dibuat. Contohnya membuat sebuah meja dari kayu, maka *texture artist* bertugas untuk membuat meja tersebut memiliki bahan yang terbuat dari kayu (hlm. 39).

Dalam mengerjakan tugasnya *texture artist* menggunakan program yang bervariasi seperti *photoshop*, *zbrush*, dan masih banyak lagi program yang bisa digunakan untuk melakukan *texturing*. Untuk membuat sebuah tekstur maka diperlukan sebuah file bernama *UVW map*.

2.8 UVs

Beane (2014), *UVs* adalah representasi 2D dari obyek 3D. *UV mapping* digunakan untuk melapisi obyek 3D dengan gambar 2D. *UVs* berhubungan dengan *vertex*, dan *polygon* pada sebuah obyek 3D. maka diperlukan *UV editor* untuk mengaturnya. Sebelum mengatur *UV*, sebuah model harus diselesaikan terlebih dahulu. Setelah *model* selesai dibentuk maka *modeler* bisa meneruskan pengerjaannya di *unwrap UV* untuk membuat *UV map* (hlm. 160).

2.9 Fantasi



Gambar 2.4 Fantasi

(<https://hdqwalls.com/colorful-fantasy-4k-wallpaper>)

Menurut Crossley (2012), seni fantasi adalah seni yang memiliki kelonggaran dalam mendiskripsikannya, fantasi dapat dikenalkan pada banyak aspek dari budaya di Zaman sekarang (hlm.8). Robertson (1988), berbicara tentang seni fantasi berasal dari imajinasi yang memiliki asal sekeliling dari pengalaman masa lalu. Merasa tidak asing, dan mulai mengembangkan ide untuk meningkatkan tingkat imajinasi. Semakin banyak menemukan ide, maka semakin meningkatnya imajinasi, maka dapat disimpulkan seni fantasi adalah seni yang menggunakan imajinasi kita untuk menciptakan sesuatu, dan didapat dari pengalaman hidup, dan ide yang muncul dipikiran kita (hlm. 8).

Perez (2019), membuat jurnal tentang seni fantasi yang berhubungan dengan *environment* pada film yang dibuat oleh Hayao Miyazaki. Dalam jurnal tersebut Perez menyimpulkan bahwa Hayao Miyazaki membuat dunia pada filmnya dengan menggunakan pengalaman, dan dunia nyata seperti pada tabel dibawah:

Tabel 2.1. Contoh Tabel yang Sudah Dibuat Perez dalam jurnalnya yang berjudul "Liberated Worlds: Construction of Meaning In The Universe of Hayao Miyazaki"

Table 1- Universes: Origins, Inspirations from Fiction and from reality		
Films	Inspirations from fiction: (Novels, authors, poems, legends)	Inspiration from real based events: (Accidents, wars, society concerns)
1. <i>Nausicaä in the Valley of the Wind</i> , (1984)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and drawn by Hayao Miyazaki - Adapted from: manga series with the same name (1982-1992) by H. Miyazaki. - Inspired by: the character <i>Nausicaä</i> from the epic poem, "Odyssey" (8th century B.C.) by Greek literature author, Homer. - Inspired by: Japanese folktale, "The princess who loved insects" (11th century, Heian period) 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: real accident of mercury poison in Minamata Bay in Japan, which originated the Minamata disease in the country (1956), which affected animals, eco-system and humans in lethal levels. (The characters <i>Ohun</i>, are creatures infected by poison in the film) - Deep worries about protecting animals and nature from the destruction and violence used by man. - Deep worries about nuclear disasters (the <i>seven days of fire</i> in the film depict a nuclear cataclysm caused by man)
2. <i>Laputa: Castle in the Sky</i> , (1985)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and drawn by Hayao Miyazaki - Partially adapted from: novel "Gulliver's Travels", (1726), by Irish author Jonathan Swift - Adaptation of: flying island of <i>Laputa</i>, which appears in the 3rd part of the book. 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: a visit Miyazaki did to Wales, where he witnessed the miners' strike (poor conditions, extreme physical labor for survival). - Solidarity towards the miner's class - Influenced by: Industrial era and machine inventions - Location scouting: Europe, England and Wales.
3. <i>My Neighbor Totoro</i> , (1988)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and drawn by Hayao Miyazaki - Inspired by: the tale of "The Acorns and the wild" from the Japanese writer and poet Kenji Miyazawa (1898-1933) - Inspired by: Japanese legends revolving around old cats with shape shifting powers (<i>nekobus /catbus</i>). - Loosely inspired by: the <i>Cheshire Cat</i> from "Alice Adventures in Wonderland" (1865), by the English writer, Lewis' Carol 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: Miyazaki's childhood with references to his mother's illness (tuberculosis), and the feelings of loneliness and the partial absence of his parents. - Influenced by: Japanese rural landscapes and the feelings of a child growing up in natural Japan (nature, plants, trees, houses)
4. <i>Kiki's Delivery Service</i> (1989)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and Drawn by H. Miyazaki. - Adapted from: the book "Kiki's Delivery Service" (1985) by the Japanese writer Eiko Kadono. - Loosely inspired by: witchcraft genre 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: Miyazaki's worries about the spirit and hopes of contemporary young girls when moving into the big city, to make a living, to earn money, independence and recognition. - Location Scouting: Sweden and northern Europe.
5. <i>Porco Rosso</i> (1992)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and Drawn by H. Miyazaki. - Adapted from the original manga, "The Age of the flying boat" (1990), by H. Miyazaki. (The art for the manga series began in 1984, in Zazou's notes, a section of Model graphic magazine made by Miyazaki) 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: period of Great Depression - Influenced by: the fears and phantoms of war - Influenced by: World War I event (seen in the film as the backstory of the protagonist) - Influenced by: real seaplanes, planes, WWI planes (planes in the film based on reality)
6. <i>Princess Mononoke</i> (1997)	<ul style="list-style-type: none"> - Written and Drawn by H. Miyazaki. - Inspired by: spirits of the forest, gods, entities 	<ul style="list-style-type: none"> - Influenced by: Japanese ancient forests and culture from different time scales: Muromachi Period (1336–1573), Jomon (14,000 – 300 BC), Yamato (native to Japanese archipelago (XIX century) and Emishi (from around 7th-9th centuries). They are reflected in natural landscapes, clothes, masks, armors, ethnic lore and culture of those times.

		<p>where he visited people living with leprosy Inspired by: deep concerns of the conflict between natural world and the emergence of the industrial era and man's destructive weapons. - Location Scouting: Ancient Forests of Japan, Yakushima, Kyushu and Shirakami-Sanchi.</p>
7. <i>Spirited Away</i> (2001)	<p>- Written and Drawn by H. Miyazaki. - Inspired by Japan's traditional and ethnic culture (stories, local lore, Japanese festivals, deities, spirits) (Depicted in the film in the set of the bathhouse of the gods, a mishmash of traditional style palace and garn western style (quasi western) mansion. - Inspired by the Shimotsuki Festival in Japan: Where people summon spirits from all over Japan and have them bath in an <i>ofuro</i> to make them feel better. Loosely inspired by: magic and sorcery genres</p>	<p>- Inspired by: economic bubble in Japan during the 1990s (the greed and empowerment of money, and materialistic satisfaction over spiritual satisfaction). - Inspired by: Miyazaki's concerns on cleaning the river from filth on his weekly routine (depicted in the film with the characters of the river spirit) - Inspired by: Miyazaki's worries about children's labor specifically referenced by the NIKK documentary about children that worked in Peru, seen by Miyazaki and which made a huge impression on him.</p>
8. <i>Howl's Moving Castle</i> (2004)	<p>- Written and Drawn by H. Miyazaki. - Based on children's book, "Howl's Moving Castle" (1986), by British author Diana Wynne Jones, with major changes. - Inspired by: painter Albert Robida. - Inspired by: Late 19th century European neo-futurist painters - Inspired by: architectural styles of wooden architecture, "half timber", prevalent in Germany and England.</p>	<p>- Inspired by: Miyazaki's strong opposition of America's invasion on Iraq in 2003 (stated multiple times and symbolically in his winning discourse of the film "Spirited Away" at Academy Awards of Hollywood) - Location scout: Miyazaki's staff embarked on a journey for location scouting, visiting Paris and Colmar in Alsace, France, the main place of interest and Colmar, the Alsatian city as the set of the universe.</p>
9. <i>Ponyo</i> (2008)	<p>- Written and Drawn by H. Miyazaki. - Based on: the tale "Little Mermaid", (1837), by Danish author Hans Christian Andersen, and adapted to a Japanese setting by the sea. -Loosely inspired by: sorcery and magic</p>	<p>- Inspired by: Japanese sea village set - Influence by: the worries of cleaning the filth of the oceans and the need of protection the environment.</p>
10. <i>The Wind Rises</i> (2013)	<p>- Written and Drawn by H. Miyazaki. - Based on the manga of the same name by H. Miyazaki</p>	<p>- Inspired by: World War II (defeat of Japan) - Inspired by: Great Kanto earthquake (1923) - Inspired by: history of aviation, real plane inventions (Zero plane, used in the Pearl Harbor attack) and other planes inventions from Caproni)</p>

2.10 *Environment*



Gambar 2.5 *Environment*

(<https://www.artstation.com/artwork/devGw>)

Dalam sebuah *film*, *environment* merupakan sebuah elemen yang dapat menarik perhatian penonton, maka dalam sebuah produksi *film* pendek atau panjang *environment* dapat menjadi faktor penentu kualitas dalam *film*. Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), *environment* digunakan sebagai panggung dalam sebuah *film* di mana, *environment* dapat menyampaikan *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton, dan *environment* juga dapat membantu dalam pengembangan cerita dalam sebuah *film* (hlm. 92).

2.11 Hutan Hujan Tropis



Gambar 2.6 Hutan Hujan Tropis

(<https://goingtotehran.com/ekosistem-hutan-hujan-tropis/ekosistem-hutan-hujan-tropis/>)

Perancangan *environment* yang dibuat penulis dilakukan di lokasi hutan hujan tropis, yang tepatnya berlokasi di Kalimantan. Menurut Toemon (2017), hutan hujan tropis adalah hutan yang memiliki iklim yang hangat, dan memiliki curah hujan yang tinggi, yang mengakibatkan keadaan di hutan tersebut menjadi lembab. Hutan hujan tropis juga memiliki banyak jenis pohon yang memiliki kanopi, mengakibatkan hutan hujan tropis memiliki penutup yang terbuat dari daun-daun, dan ranting .

2.12 Elemen desain

Untuk membuat *environment* yang layak digunakan untuk pembuatan *film* menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), garis, bentuk, skala, dan arah merupakan elemen yang digunakan pada pembuatan *environment*. *Environment* terkomposisi

dari bentuk organik yang di mana memiliki perasaan yang berbeda dari bentuk geometri. Lengkungan, sudut yang tepat, dan horisontal menunjukkan emosi, dan kesetabilan. Diagonal, dan ujung yang runcing, vertikal yang berulang-ulang, dan perspektif menciptakan energi, dan ketenangan. (hlm. 121). Selain elemen elemen tersebut warna juga mempengaruhi dalam mendesain sebuah *environment*.

2.13 Penataan *environment*

Dalam sebuah film penataan *environment* sangat berpengaruh. Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), *environment* tidak hanya sekedar latar, tidak hanya sekedar ruang untuk sebuah actor berakting. Melainkan sebuah tempat karakter untuk hidup. (hlm. 111), oleh karena itu penataan *environment* terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi yaitu properti, dan ruang.

2.13.1 Properti

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), properti adalah obyek yang terdapat dalam sebuah *environment* kegunaannya mendorong sebuah cerita. Properti yang digunakan tidak hanya sebuah properti. Melainkan properti memberikan penonton informasi tentang karakter, latar belakang karakter, dan situasi (hlm. 113). Selain properti satu aspek yang mempengaruhi sebuah *environment* adalah ruang.

2.13.2 Ruang

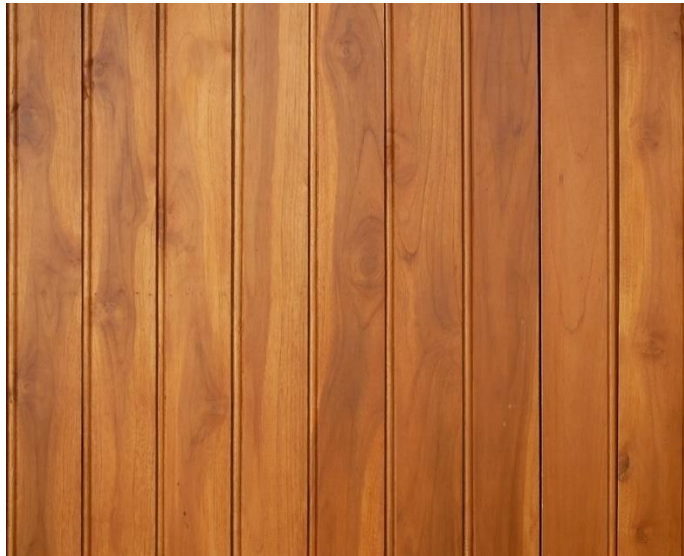
Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), ruang adalah sebuah area kosong, ruang harus cukup besar untuk sebuah karakter melakukan sebuah kegiatan yang harus mereka lakukan. Ruang dalam sebuah desain *environment* harus menunjukkan secara langsung tentang aksi yang penting dalam sebuah *scene* (hlm.

114). Penggunaan property, dan ruang yang tepat dapat menunjukkan bahwa properti yang digunakan karakter dalam sebuah *film* menjadi penting.

2.14 Tekstur

Menurut Sullivan,dkk. (2013), menyebutkan bahwa segala Sesutu tentu memiliki tekstur. Tekstur merupakan sesuatu yang merupakan menjadi bahan yang membuat suatu benda. Penggunaan tekstur dapat meningkatkan nilai realis suatu benda.

Tekstur yang rendah memberikan kesan misteri, dan hal yang tidak mudah ditebak, sedangkan untuk mencapai tingkat realis dibutuhkan tekstur yang memiliki kualitas yang tinggi, dan detail (hlm. 115).



Gambar 2.7 Tekstur Kayu

<https://pixabay.com/id/photos/tekstur-kayu-coklat-permukaan-2832598/>

2.15 Warna

Penggunaan warna dalam merancang *environment* sangat mempengaruhi *mood* yang akan diberikan kepada penonton penggunaan warna yang dimaksud menurut Shorter (2012), menyebutkan bahwa warna merupakan bagian penting untuk berkomunikasi Bahasa visual dari sebuah cerita untuk penonton (hlm. 1), selain itu

menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), warna yang dimaksud dalam mendesain *environment* tersebut tidak terkait pada warna yang sudah terdedikasi secara alami. Contohnya rumput memiliki warna hijau (hlm. 117). Hernanderz (2012), menyebutkan bahwa pentingnya mengerti bagaimana warna bekerja pada sebuah desain karena warna dapat memberikan nilai lebih untuk *artist*, warna bisa memberikan *mood*. Melainkan penggunaan warna tersebut lebih kompleks dari hal tersebut contohnya hijau melambangkan alam (hlm. 117). Penggunaan warna pada *environment* tidak hanya konstan, melainkan mengalami perubahan melalui perubahan emosi, dan mood karakter. Dalam penggunaan warna pada sebuah desain bisa membawa pada suatu pengertian seperti pada contohnya:

1. Merah: kehangatan, kekayaan, kekuatan, kegembiraan, erotik, romantis, kegelisahaan, kemarahan
2. Orange: panas, kesehatan, riang, kegembiraan, ambisius, ketertarikan, eksotis, romantis, racun
3. Kuning: kesenangan, energi, kegembiraan, tidak bersalah, peringatan, pengecut
4. Hijau: vital, kesuksesan, kesehatan, subur, aman, kurang pengalaman, cemburu, yang berakhir buruk
5. Biru: stabil, tenang, bisa diandalkan, kesetiaan, tulus, pasif, melankolis, dingin
6. Ungu: bijak, bermartabat, kermerdekaan, misterius, mistik
7. Putih: tidak bersalah, bagus, asli, bersih, dingin

8. Hitam: elegan, formal, kuat, berwibawa, kuat, bahaya, jahat, kesedian, kematian

Sloan (2017) mengatakan bahwa dalam memberikan warna kita harus mempertimbangkan hubungan warna tersebut, karena hubungan warna memberikan suatu makna (hlm. 36).

a. *Monochromatic*



Gambar 2.8 Hamoni Warna *Monochromatic*
https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan *saturation* dan *lightness* pada sebuah warna di *color wheel*

b. *Analogous*



Gambar 2.9 Harmoni Warna *Analogous*

https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan warna yang berdekatan dengan *color wheel*

c. *Complementary*



Gambar 2.10 Harmoni Warna *Complementary*

https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan komposisi warna yang bersebrangan pada *color wheel*

d. *Split complementary*

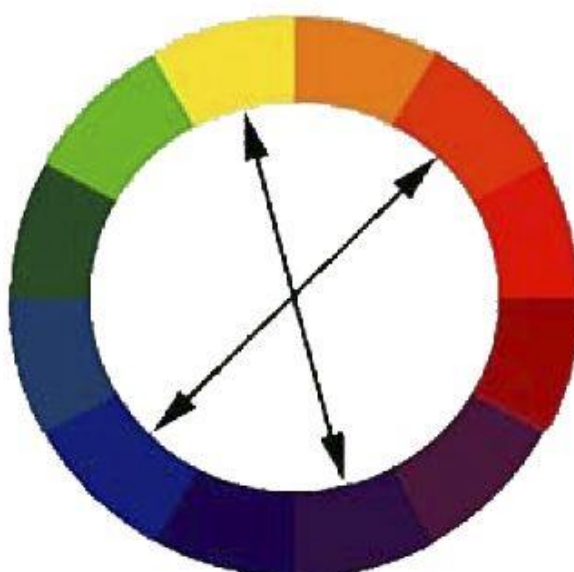


Gambar 2.11 Harmoni Warna *Split Complementary*

https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan komposisi warna perpecahan dari *complementary*

e. *Double complementary*



Gambar 2.12 Harmoni Warna *Double Complementary*

https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan dua komposisi warna yang bersebrangan pada *color wheel*.

f. *Triadic*



Gambar 2.13 Harmoni Warna *Triadic*

https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp

Harmoni warna yang menggunakan tiga komposisi warna yang menggunakan jarak yang sama pada *color wheel*.